VAINQUEUR
2001
THE PREMIER AWARDS
GAGNANT DE LA CATEGORIE FABRICANT D'ALARME ANTI INTRUSION
EXCELLENCE EN SOIN ET SERVICE CLIENTELE

FABRICANT D'ALARME INTRUSION
NO.1 CLUB
PRO-ACTIV PUBLICATIONS
DE L'ANNEE 2000

VAINQUEUR
PRIX D'EXCELLENCE EN SECURITE
MEILLEUR FABRICANT 2000 ET 1999

GUIDE DE L'UTILISATEUR MAITRE

Premier 412

Premier 816

Centrales d'alarme avec transmetteur intégré

CE

Texecom
www.texe.com

Sommaire

1. Vue d'ensemble du Système 3

Introduction 3
Vue d'ensemble de ce Manuel 3
Détection Incendie 3
Surveillance 3
Zones et Partitions 3
Codes d'Accès 3
Claviers Déportés 4
Types de Claviers 4
Schémas des Claviers 4
Fonctions des Touches 5
Touches d'Urgence 5

2. Utiliser votre Système d'alarme 6

Introduction 6
Codes d'Accès 6
Armer et Désarmer le Système d'alarme 6
Vérifier si le Système est Prêt pour Armement 6
Armement Total 6
Armement Partiel 6
Annuler la Procédure d'Armement 7
Désarmer durant l'Entrée 7
Désarmer hors du temps d'Entrée 7
Désarmer après une Alarme 7
Armement Partiel Automatique 7
Passer de Partiel Temporisé à Partiel Immédiat 7
Armer et Désarmer des Partitions 8
Armement Total des Partitions 8
Armement Partiel des Partitions 8
Désarmer les Partitions 8
Changer de Partition 9
Éjection de Zones 9
Éjection Manuelle de Zones 9
Annuler l'Éjection de Zones 9
Éjection de Groupe de Zones 9
Armement et Éjection Rapides 10

3. Menus Utilisateurs 11

Réarmement ..... Error! Bookmark not defined.
Voir la Mémoire d'Alarme 11
Défauts Techniques 11
Acquitter un Défaut Technique 11
Visualiser les Défauts 11
Réarmement par Code ..... Error! Bookmark not defined.
Activer et Désactiver le Carillon 12
Changer Votre Code d'Accès Personnel 13
Visualisation de l'historique (LCD seulement) 13
Interruption de la Transmission 13

4. Programmation du Système 14

Programmation du Texte (LCD seulement) 14
Programmation des Utilisateurs 15
Codes Utilisateurs (8)(0) 16
Options 1 de l'Utilisateur (8)(1) 16
Options 2 de l'Utilisateur (8)(2) 16
Options 3 de l'Utilisateur (8)(3) 17
Libellé de l'Utilisateur (LCD Seulement) (8)(4) 17
Tests et Outils Système 18
Test de Zone (9)(0) 19
Test Système (9)(1) 19
Test de Transmission Manuel (9)(2) 19
Autoriser l'Accès à la Programmation (9)(3) 19
Appel Téléchargement (9)(4) 19
Mise à l'Heure (9)(5) 19
Mise à la Date (9)(6) 19
Bannière (LCD seulement) (9)(7) 19
Impression de l'historique (9)(8) 19

5. Sécurité Incendie & Entretien 20

Sécurité Incendie 20
Fonctionnement de l'Alarme Incendie 20
Vérification du Domicile - Sécurité Incendie 20
Planification de l'Evacuation des Lieux 20
Entretien 21
Glossaire 21

6. Détails de l'Installation du Système 22

Centrale d'Alarme 22
Claviers 22
Temporisation des Partitions 22
Zones 22
Utilisateurs 23
Notes 23

NE PAS RETIRER LE COUVERCLE

ALIMENTATION COURANT A L'INTERIEUR

Aucune pièce ne peut être entretenue par l'Utilisateur. L'entretien doit seulement être effectué par un technicien qualifié.

1. Vue d'ensemble du Système

Introduction

Votre système d'alarme se compose d'une centrale d'alarme, d'un ou plusieurs claviers et de détecteurs. La centrale d'alarme est généralement installée à l'abri des regards, dans un placard ou au sous-sol. Le boîtier de la centrale d'alarme contient l'électronique du système et la batterie de secours. De manière générale, il n'y a aucune raison d'accéder à la centrale hormis l'installateur ou le technicien chargé de l'entretien.

Le clavier déporté sert à transmettre des commandes au système et à en afficher l'état courant via les LEDs. Le clavier émet aussi un son chaque fois qu'une touche est pressée. Les claviers sont installés à des emplacements faciles d'accès à l'intérieur des lieux protégés et à proximité de la ou des portes d'entrée-sortie.

Veuillez lire ce guide attentivement et demandez à votre installateur de vous donner les instructions de fonctionnement de votre système d'alarme. Familiarisez-vous avec les fonctions qui ont été programmées sur votre système. Chaque utilisateur doit être également informé sur son utilisation.

Vue d'ensemble de ce Manuel

Ce manuel est explique toutes les fonctions du système, comprenant le dépannage et la programmation des codes d'accès en plus de l'exécution des fonctions basiques du système. La plupart des utilisateurs du système n'auront pas besoin de connaître toutes ces informations. La section de ce manuel intitulée "Utiliser votre système d'alarme" informe sur les concepts généraux du système et explique à l'utilisateur comment armer et désarmer le système ainsi qu'à éjecter les zones. Les sections restantes sont réservées à des informations plus détaillées sur le système.

Détection Incendie

Cet équipement peut être équipé de détecteurs de fumée et provoquer une alarme en cas d'incendie. Une bonne détection incendie dépend du nombre de détecteurs installés à des endroits appropriés. Cet équipement doit être installé en conformité avec les règles incendie des autorités locales. Prenez soin de prendre connaissance des directives de ce manuel concernant le «plan d'évacuation des lieux».

NOTE Votre installateur doit valider la détection incendie de cet équipement pour qu'elle soit opérationnelle.

Surveillance

Ce système est capable de transmettre une alarme, une anomalie de fonctionnement ou une information urgente par lignes téléphoniques à un centre de télésurveillance. Si vous avez par inadvertance provoquez une alarme, prévenez immédiatement le centre de télésurveillance pour éviter toute action inutile.

NOTE Votre installateur doit activer la transmission pour qu'elle soit opérationnelle.

Zones et Partitions

Votre installateur a divisé les lieux protégés en plusieurs zones et partitions. Une zone est un point de détection qui comporte un ou plusieurs détecteurs qui lui sont connectés (détecteurs de mouvements, de bris de verre, contacts magnétiques d'ouverture et de choc). Une zone peut être une chambre, un vestibule, une porte ou une fenêtre. Deux ou plusieurs de ces zones peuvent être groupées par le système afin de former une partition.

Une partition est une partie des lieux protégés. Cette partition peut être armée et désarmée indépendamment des autres partitions. Toutes les partitions réunies forment la totalité du système d'alarme. Si votre système d'alarme n'est pas divisé en partitions alors tous les dispositifs seront associés à la partition 1.

Certaines zones peuvent être associées à plus d'une partition, tels que les points d'entrée-sortie et couloirs. Celles-ci sont appelées z**ones globales** car elles sont attribuées à plusieurs partitions.

Le tableau suivant montre le nombre de zones et de partitions pour les centrales *Premier 412* & *816* :

Centrale	Partitions	Zones	Zones (max.)
Premier 412	2	4	12
Premier 816	4	8	16

Codes d'Accès

En temps qu'utilisateur du système d'alarme, vous disposez d'un code d'accès à quatre, cinq ou six chiffres. Les codes d'accès sont utilisés pour armer et désarmer la ou les partitions auxquelles ils sont attribués. Certains codes d'accès peuvent effectuer d'autres fonctions, telles que la programmation des options du système, l'éjection des zones et la réalisation des tests du système.

Votre code d'accès peut ne pas vous permettre d'accéder à certaines fonctions du système. Par exemple, si votre code est seulement autorisé pour armer et désarmer la partition 1, vous ne serez pas dans la possibilité d'armer et désarmer d'autre partition ou le système entier.

Votre code d'accès peut aussi être programmé pour un a**ccès global.** Un code d'accès global peut être utilisé sur chaque clavier déporté et vous permettra d'armer et de désarmer toutes les partitions attribuées à votre code. Alternativement votre code peut être programmé pour un a**ccès partition.** Un code d'accès partition vous permettra d'armer et de désarmer la ou les partitions qui sont attribuées à la fois au clavier et à votre code.

Claviers Déportés

Un ou plusieurs claviers déportés seront installés sur les lieux protégés, de manière générale un à chaque porte d'entrée-sortie. Chaque clavier déporté est en principe attribué à la partition qu'il contrôle. Un clavier peut être attribué à plus d'une partition, si requis (clavier global).

Types de Claviers

Les types de claviers suivants sont disponibles :

Premier RKP4 **:** Le *Premier RKP4* est stylisé autour du clavier *Premier RKP16*. Ce clavier déporté a 4 LEDs indiquant l'état des zones et est conçu pour être utilisé avec la centrale d'alarme *Premier 412*.

Premier RKP8 **:** Le *Premier RKP8* est stylisé autour du clavier *Premier RKP16*. Ce clavier déporté a 8 LEDs indiquant l'état des zones et est conçu pour être utilisé avec la centrale d'alarme *Premier 816*.

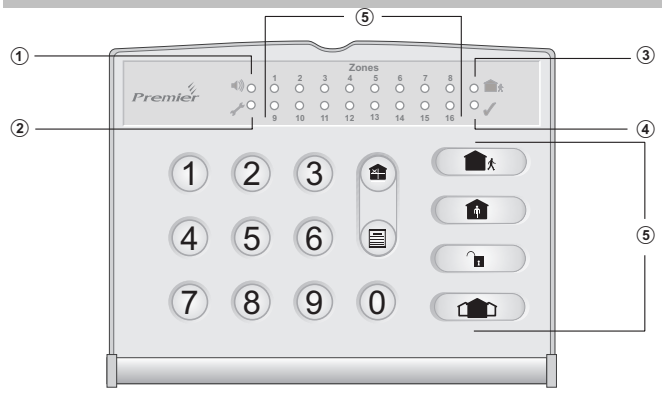
Premier RKP16 **:** Le *Premier RKP16* a 16 LEDs indiquant l'état des Zones et est conçu pour être utilisé avec les centrales d'alarme *Premier 412 et Premier 816* lorsqu'elles sont étendues respectivement à 12 et 16 zones.

Premier RKP16 Plus **:** Le clavier *Premier RKP16 Plus* possède toutes les caractéristiques du clavier standard *Premier RKP16,* plus des LEDs spéciales pour incendie, éjection, immédiat et partiel. Il se caractérise aussi par deux entrées de zones programmables qui peuvent être utilisées par votre installateur pour des dispositifs de détection près du lieu du clavier déporté.

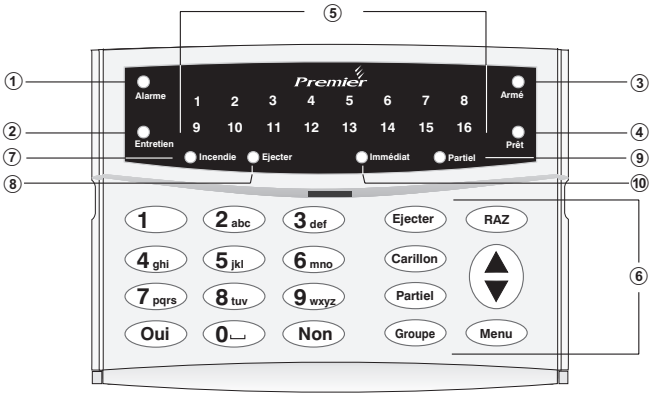
Premier LCD **:** Le clavier *Premier LCD* comporte un afficheur standard à cristaux liquides rétro-éclairé de 32 caractères. Il dispose aussi de deux entrées de zones programmables qui peuvent être utilisées par votre installateur pour des dispositifs de détection près du lieu du clavier déporté.

Premier LCDL **:** Le clavier *Premier LCDL* comporte un large afficheur à cristaux liquides rétro-éclairé de 32 caractères. Il dispose aussi de deux entrées de zone programmables qui peuvent être utilisées par votre installateur pour des dispositifs de détection près du lieu du clavier déporté.

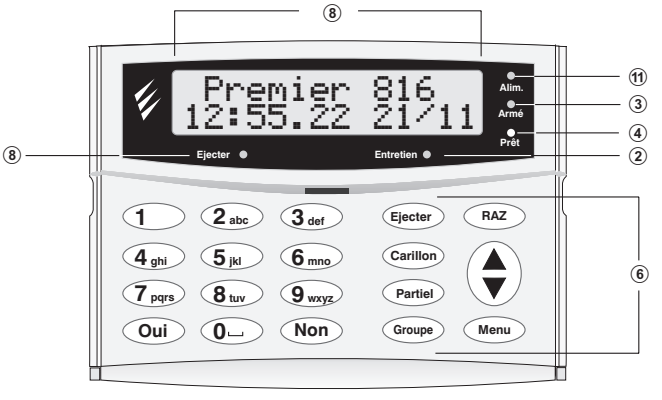
Shémas des Claviers



Premier RKP4/8/16



Premier RKP16 Plus



Premier LCD/LCDL

① – **LED Alarme :** Si une alarme s'est produite lorsque la Partition ou le système était armé, le témoin Alarme s'éclaire.

La partition ou le système ne peut être Armé avant que l'alarme en cours soit acquittée/réarmée (voir "Acquittement d'Alarme" page 11).

② – **LED Entretien :** Le témoin Entretien clignote si un défaut technique survient et devient fixe lorsque le défaut a été acquitté. Lorsque le système est exempt de tout défaut, la LED Entretien est éteinte.

Le système d'alarme ne peut être armé tant que le défaut n'a pas été acquitté. (Voir "Entretien" page 11).

③ – **LED Armé :** Le témoin Armé indique l'état armé de la partition ou du système. Le témoin Armé est éclairé lorsque la ou les partitions attribuées au clavier sont armées. Lorsque le témoin Armé est éteint les Partitions sont désarmées. Le témoin Armé clignote dans les cas suivants :

Partition en sortie : clignotement Lent (1 seconde éclairé, 1 seconde éteint).
Partition en armement partiel temporisé : Lent Clignotement (1 seconde éclairé, 1 seconde éteint).
Partition en armement partiel immédiat: clignotement rapide (200 millisecondes éclairé, 200 millisecondes éteint).

④ – **Témoin Prêt :** Si le témoin Prêt est éclairé, la partition ou le système est prêt pour être armé. Si le témoin est éteint, une ou plusieurs zones de la partition ou du système sont ouvertes, vérifier les zones correspondantes comme indiqué par les témoins des zones. Si le témoin Prêt clignote, une ou plusieurs zones sont éjectées ou sont ouvertes, le système pouvant être armé en mode forcé.

⑤ – **Témoins Zones :** Le témoin de zone indique l'état de chaque zone de la partition. Lorsqu'une zone est ouverte ou en entretien, le témoin correspondant s'éclaire. Lorsqu'une zone est fermée le témoin de zone est éteint.

Un clavier peut être programmé afin que l'affichage soit inopérant après une certaine période de temps. Un code d'accès peut être requis afin de revalider l'affichage. Sinon appuyez seulement sur n'importe quelle touche.

L'affichage du clavier est toujours opérationnel lorsque le système d'alarme est en alarme.

⑥ – **Fonction des Touches :** Voir "Fonction des Touches".

⑦ – **Incendie :** Si le témoin Incendie est éclairé sans témoin de zone éclairé, alors une alarme incendie s'est produite sur l'un des détecteurs de fumée deux fils. Si un témoin de zone est également éclairé, l'alarme incendie s'est produite à partir du détecteur de fumée de la zone indiquée.

⑧ – **Éjecter :** Si le témoin Éjecter est éclairé, une ou plusieurs zones ont été manuellement éjectées, (voir "Éjection Manuelle des Zones" page 9).

⑨ – **Partiel :** Si le témoin Partiel est éclairé, la partition/système est en mode d'armement partiel. De plus le témoin Armé clignote.

⑧ – **Immédiat (*Premier RKP16 Plus*) :** Si le témoin Immédiat est éclairé la partition/système est en mode d'armement partiel et les zones retardées (porte d'entrée etc) sont immédiates. De plus le témoin Armé clignote rapidement.

⑧ – **Témoin Alim.:** le témoin Alim. (Alimentation) est régulier lorsque l'alimentation principale est présente et clignote lorsque le système fonctionne sur la batterie de secours.

⑧ – **LCD Ecran :** Ecran à cristaux liquides de 32 caractères (LCD).

Fonctions des Touches

Les fonctions des touches du clavier déporté sont décrites comme suit :

Clef	Fonction
Ejecter	La touche **Éjecter** est utilisée pour une éjection de zones ou de groupe de zones (voir page 9).
Menu	La touche **Menu** est utilisée pour accéder aux menus du système.
Armer	La touche **Armer** est utilisée pour l'armement total du système/partition.
Partiel	La touche **Partiel** est utilisée pour l'armement partiel du système/partition.
Désarmer	La touche **Désarmer** est utilisée pour désarmer le système/groupe.
Groupe	La touche g**roupe** est normalement utilisée pour armer et désarmer une partition. Lorsque seule la touche **groupe** est pressée, le clavier indique l'état armé de toutes les partitions en utilisant les témoins des zones 1 à 4. La touche **Groupe** peut aussi être utilisée pour basculer temporairement le clavier sur une partition différente, voir page 9.
Carillon	La touche **Carillon** est utilisée pour activer/désactiver la fonction Carillon, voir page 12.
RAZ	La touche **RAZ** est utilisée pour réarmer le système après une alarme ou un défaut technique, voir page 11.
Oui	La touche **Oui** est utilisée pour armer le système et sélectionner les différents menus.
Non	La touche **Non** est utilisée pour désarmer le système ou la partition.

NOTE Lorsqu'un clavier est utilisé, les autres claviers sont verrouillés à l'exception des fonctions d'urgence. Le verrouillage persiste pendant 4 secondes après que la dernière touche est pressée. Les tonalités d'information sont limitées au clavier utilisé.

Touches d'Urgence

En cas d'urgence, le système d'alarme peut fournir trois alarmes d'urgence immédiates en maintenant appuyés deux touches spécifiques pendant trois secondes.

Alarme d'Urgence	Appuyez sur les Touches
INCENDIE	① & ③
PANIQUE	④ & ⑥
MEDICAL	⑦ & ⑨

NOTE Les touches d'urgence peuvent être individuellement validées ou invalidées pour chaque clavier par votre installateur.

L'alarme Agression peut être programmée pour un fonctionnement audible ou silencieux pour chaque clavier. Les commandes d'urgence sont détaillées sur l'étiquette intérieure du couvercle du clavier.

2. Utiliser votre Système d'alarme

Introduction

Avant d'utiliser votre système d'alarme, familiarisez-vous avec les méthodes d'armement et de désarmement du système décrites dans cette section.

Codes d'Accès

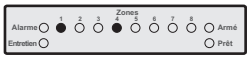
- Si vous faites une erreur lorsque vous entrez votre code d'accès, entrez simplement le code d'accès correct.

Armer et Désarmer le Système d'alarme

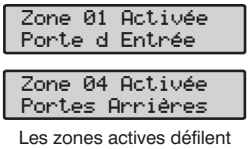
Vérifier si le Système est prêt pour Armement

Pour éviter tout défaut durant l'armement, un témoin **Prêt** est fournit sur chaque clavier. Le témoin **Prêt** fonctionne ainsi :

- Si le témoin **Prêt** est éclairé fixe, le système est prêt à être armé.
- Si le témoin **Prêt** clignote, le système comporte des zones éjectées et/ou des zones avec l'attribut armement forcé qui sont ouvertes, vérifiez ces zones avant d'armer.
- Si le témoin **Prêt** est éteint, une ou plusieurs zones sont ouvertes, refermez ou éjectez ces zones avant d'armer. Les claviers indiquent les zones ouvertes :



Les zones actives sont indiquées par les témoins correspondants sur le clavier LED



Les zones actives défilent dans l'ordre sur les claviers LCD

NOTE Si des zones non éjectées et n'ayant pas l'attribut "Armement forcé" sont ouvertes à la fin du délai de sortie, alors le système indiquera un défaut de sortie et se mettra en défaut d'armement (alarme interne). Si programmée par votre installateur, la sirène externe sonnera également. Entrez un code d'accès valide afin de rendre cette alarme silencieuse.

NOTE Une zone est armée si TOUTES les partitions auxquelles elle est associée sont armées et désarmées lorsque n'importe laquelle de ces partitions est désarmée.

Armement Total

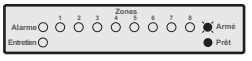
L'armement total est habituellement utilisé lorsque les lieux protégés sont vides. Lorsque vous armez le système dans ce mode, toutes les zones de détection attribuées à votre/vos partition(s) s'arment.

Le témoin **Prêt** doit être éclairé fixe pour que le système puisse être armé.

➤ **Pour armer totalement votre système d'alarme, procédez ainsi :**

1 Entrez votre code d'accès ? ? ? ?

2 Appuyez sur (Armer)



Appuyez sur (Oui)

Le témoin **Armé** clignote et la tonalité de sortie se déclenche.

3 **Quittez les lieux**, lorsque le système est armé la tonalité de sortie s'arrête. Le système est maintenant armé Totalement .

NOTE Si votre installateur a activé l'option d'armement rapide, vous pouvez passer l'étape 1 de la procédure ci-dessus.

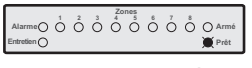
Armement Partiel

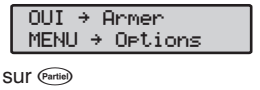
Le mode d'armement partiel est habituellement utilisé lorsque les lieux sont occupés. Lorsque le système est armé avec ce mode, toutes les zones de détection intérieures attribuées à votre partition(s) sont éjectées. Avant l'armement partiel, vérifiez les points suivants :

- Fermez ou éjectez toutes les zones du périmètre qui sont ouvertes.
- Assurez-vous qu'aucune des zones du périmètre n'est éjectée non intentionnellement.
- Assurez-vous qu'aucune des zones « Armement forcé » du périmètre n'est ouverte non intentionnellement.

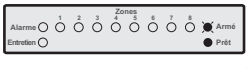
➤ **Pour armer partiellement le système d'alarme, procédez ainsi :**

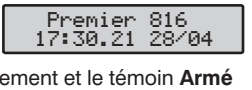
1 Entrez votre code d'accès ? ? ? ?





2 Appuyez sur (Partiel)





Le système s'arme immédiatement et le témoin **Armé** clignote.

3 Le système est maintenant armé Partiellement.

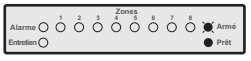
NOTE Si votre installateur a activé l'option d'armement rapide, vous pouvez passer l'étape 1 de la procédure ci-dessus.

Si votre système est équipé d'un clavier *Premier RKP16 Plus* alors la LED **Partiel** s'allume lorsque le système est en mode partiel.

Annuler la Procédure d'Armement

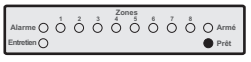
➤ Annuler la procédure d'armement lors du délai de sortie :

1 Entrez votre code d'accès ? ? ? ?



MENU → Options
NON → Désarmer

2 Appuyez sur Désarmer — Appuyez sur Non



Premier 816
17:30.21 28/04

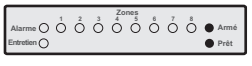
3 L'armement a été annulé et le système d'alarme est désarmé.

NOTE Si le système n'a qu'une partition, vous n'avez pas à effectuer l'étape 2.

Désarmer durant l'Entrée

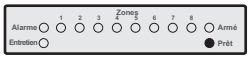
➤ Pour désarmer le système d'alarme durant l'entrée, procédez ainsi :

1 **Entrez dans les lieux par les points d'entrée désignés**, la tonalité d'entrée se déclenche. Procédez directement sur le clavier.



Entrez un Code
08:30.59 28/04

2 Entrez votre code d'accès ? ? ? ?



Premier 816
08:31.12 28/04

3 La tonalité d'entrée s'arrête et le témoin **Armé** s'éteint. Le système d'alarme est maintenant désarmé.

NOTE Si aucun code d'accès valide n'est entré avant la fin du délai d'entrée, une alarme se déclenche.

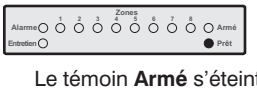
Désarmer hors du temps d'Entrée

➤ Pour désarmer le système d'alarme lorsque vous n'êtes pas en entrée, procédez ainsi :

1 Entrez votre code d'accès ? ? ? ?

MENU → Options
NON → Désarmer

2 Appuyez sur Désarmer — Appuyez sur Non



Premier 816
17:30.21 28/04

3 Le témoin **Armé** s'éteint. Le système d'alarme est maintenant désarmé.

NOTE Si le système n'a qu'une partition, vous n'avez pas à effectuer l'étape 2.

Si votre installateur a activé l'option d'armement rapide, vous pouvez passer l'étape 1 de la procédure ci-dessus.

Désarmer après une Alarme

➤ Pour désarmer le système d'alarme après une alarme, procédez ainsi :

1 Entrez votre code d'accès ? ? ? ?

Perim. 05 Alarme
1... 21:10.56 28

Zone 05 Armée
Chambre Prncipal

2 Le système est désarmé et les claviers montrent la source de l'alarme.

Le système doit ensuite être réarmé pour pouvoir être armé de nouveau, voir page 11 les détails sur le réarmement.

Armement Partiel Automatique

Si l'option d'armement partiel automatique est validée, le système passera automatiquement en mode partiel si aucune zone temporisée n'est activée lorsque le système est armé en mode total.

➤ Pour un armement partiel automatique de votre système, procédez ainsi :

1 Entrez votre code d'accès ? ? ? ?

OUI → Armer
MENU → Options

2 Appuyez sur Armer — Appuyez sur Oui

Sortez SVP....
17:30.21 28/04

Le témoin **Armé** clignote et la tonalité de sortie commence.

3 **Ne quittez pas les lieux** avant le délai de sortie. A la fin du délai de sortie, le système d'alarme s'arme en mode Partiel.

Passer de Partiel Temporisé à Partiel Immédiat

En mode partiel, les zones temporisées (porte d'entrée etc...) provoquent le début de la temporisation d'entrée. Cependant, il est possible de transformer ces zones temporisées en immédiates dans le mode partiel. Si une zone temporisée est alors activée, le système déclenchera une alarme immédiatement.

➤ Pour passer de partiel temporisé à partiel immédiat, procédez ainsi :

1 Assurez vous que votre système est armé en mode **Armement Partiel**.

2 Appuyez et maintenez la touche Partiel, jusqu'à ce que vous entendiez la tonalité de confirmation.

PARTIEL IMMEDIAT
17:30.21 28/04

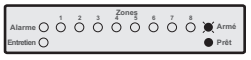
3 Le témoin **Armé** clignote rapidement. Le système est armé en mode **Partiel Immédiat**.

NOTE Si le système est équipé d'un clavier *Premier RKP16 Plus* la LED **Immédiat** s'allume aussi.

➤ **Pour passer de partiel immédiat à partiel temporisé, procédez ainsi :**

1 Assurez vous que votre système est armé en mode **Partiel Immédiat**.

2 Appuyez et maintenez la touche (Partiel), jusqu'à ce que vous entendiez la tonalité de confirmation.



PARTIEL RETARDE
17:38.21 28/04

3 Le témoin **Armé** clignote lentement.
Le système est armé en mode **Partiel Retardé..**

NOTE Si le système est équipé d'un clavier *Premier RKP16 Plus* la LED **Immédiat** s'allume aussi.

Armer et Désarmer des Partitions

Cette section explique l'armement et le désarmement des partitions. Pour utiliser ces procédures, les conditions suivantes doivent être remplies :

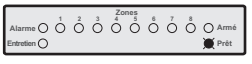
- Le système d'alarme doit être divisé en une ou plusieurs partitions.
- Votre code d'accès doit être attribué à plus d'une seule partition.
- Le clavier que vous utilisez pour faire fonctionner le système d'alarme doit être attribué à plusieurs partitions OU votre code d'accès est validé pour un accès global.

Armement Total des Partitions

Cette procédure vous permet d'armer totalement une ou plusieurs partitions.

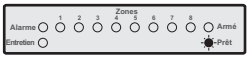
➤ **Pour armer totalement les partitions désirées, procédez ainsi :**

1 Entrez votre Code d'accès (?)(?)(?)(?)



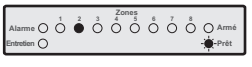
OUI → Armer
MENU → Options

2 Appuyez sur (Groupe)



OUI → Armer
Part. >

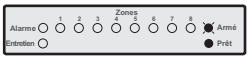
3 Le témoin **Prêt** clignote rapidement. Appuyez sur (1) - (4) pour sélectionner la partition. Par exemple, appuyez sur (2) pour sélectionner la partition 2.



OUI → Armer
Part. >

La partition 2 est maintenant sélectionnée

4 Appuyez sur (Armer) Appuyez sur (Oui)



Sortez SVP....
17:30.21 28/04

Le témoin **Armé** clignote rapidement et la Tonalité de sortie commence.

5 **Laissez le groupe s'armer**, lorsque la partition est armée, la tonalité de sortie s'arrête. Les partitions sélectionnées sont maintenant armées Totalement .

NOTE Si votre installateur a activé l'option d'armement rapide, vous pouvez passer l'étape 1 de la procédure ci-dessus.

Armement Partiel des Partitions

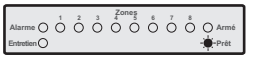
Cette procédure vous permet d'armer partiellement une ou plusieurs partitions.

➤ **Pour armer partiellement les partitions désirées, procédez ainsi :**

1 Entrez votre code d'accès (?)(?)(?)(?)

OUI → Armer
MENU → Options

2 Appuyez sur (Groupe)



OUI → Armer
Part. >

3 Le témoin **Prêt** clignote rapidement. Appuyez sur (1) - (4) pour sélectionner/déselectionner les partitions. Par exemple : appuyez sur (1) pour sélectionner la partition 1.

OUI → Armer
Part. >

4 La partition 1 est maintenant sélectionnée

Appuyez sur (Partiel)

Premier 816
17:30.21 28/04

La partition sélectionnée s'arme immédiatement et le témoin **Armé** clignote.

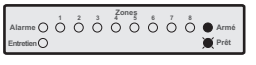
5 Les partitions sélectionnées sont maintenant armées en mode **Partiel**.

Désarmer les Partitions

Cette procédure vous permet de désarmer une ou plusieurs partitions.

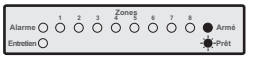
➤ **Pour désarmer les partitions désirées, procédez ainsi :**

1 Entrez votre code d'accès (?)(?)(?)(?)



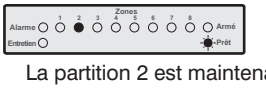
MENU → Options
NON → Désarmer

2 Appuyez sur (Groupe)



NON → Désarmer
Part. >

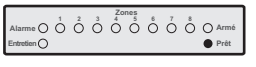
3 Le témoin **Prêt** clignote rapidement. Appuyez sur (1) - (4) pour sélectionner la partition. Par exemple appuyez sur (2) pour sélectionner la partition 2.



NON → Désarmer
Part. >

La partition 2 est maintenant sélectionnée pour être désarmée.

4 Appuyez sur (Désarmer) Appuyez sur (Non)



Premier 816
17:30.21 28/04

5 Les partitions sélectionnées sont maintenant désarmées.

Changer de Partition

Habituellement le clavier que vous utilisez est attribué à une partition définie et de ce fait les zones et les témoins d'état indiquent les informations correspondantes à cette partition. Cependant, vous pouvez temporairement commuter le clavier sur une partition différente afin que les zones et les témoins d'état indiquent les informations correspondantes à la partition sélectionnée. Dans ce mode vous pouvez aussi utiliser votre code d'accès pour armer/désarmer la partition que vous avez sélectionnée (si vous avez accès à la partition sélectionnée).

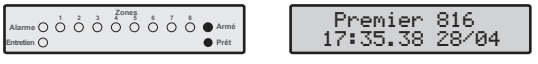
Pour utiliser cette option, il est recommandé que le système soit configuré ainsi :

- Votre installateur doit activer l'option "Sélection de partition".
- L'utilisateur doit avoir accès à plusieurs partitions.
- L'utilisateur doit être programmé pour "Accès partition clavier seule", voir page 17.
- Votre installateur doit vérifier que les claviers ne sont attribués qu'à une seule partition.

➤ **Pour changer de partition, procédez ainsi :**

1 Appuyez sur (Groupe)

2 Entrez le numéro de la partition (1) - (4), Par exemple : Appuyez sur (2) pour sélectionner la partition 2.



3 Le clavier montre les informations appropriées à la partition.

NOTE Après avoir sélectionné une partition, si aucune touche n'est activée, le clavier déporté restera seulement 10 secondes sur cette partition. Cependant si un code d'accès est entré lorsque le clavier est sur une autre partition, si aucune touche n'est activée le clavier restera sur cette partition pendant 1 minute.

Ejection de Zones

Ejection Manuelle de Zones

Ejecter une zone l'empêche de déclencher une alarme.

NOTE Après qu'une zone est manuellement éjectée, l'éjection reste mémorisée jusqu'à ce qu'elle soit manuellement supprimée.

Le mode éjection s'arrête si aucune touche n'est appuyée pendant 60 secondes.

Les zones 24 heures ne peuvent pas être éjectées si elles sont ouvertes.

➤ **Pour éjecter manuellement les zones, procédez ainsi :**

1 Entrez votre code d'accès (?)(?)(?)(?)

2 Appuyez sur (Ejecter)

3 Le témoin **Prêt** clignote rapidement. Entrez le numéro de la zone (?)(?). Par exemple : Entrez (0)(2) pour sélectionner la zone 2.

4 La zone sélectionnée est maintenant éjectée. Répétez le point 3 pour éjecter d'autres zones.

5 Une fois que les zones sélectionnées ont été éjectées, appuyez sur :
(Oui)/(Armer) pour Totalement
(Partiel) pour Partiellement
(Menu) pour retourner à l'état normal désarmé.

NOTE Si votre installateur a activé l'option d'éjection rapide, vous pouvez passer l'étape 1 de la procédure ci-dessus.

Lorsqu'une ou plusieurs zones sont éjectées, le témoin **Prêt** clignote et si le système est équipé d'un clavier *Premier RKP16 Plus* ou *Premier LCD/LCDL* alors le témoin **Éjecter** clignote aussi.

Annuler l'Éjection de Zones

Pour annuler manuellement l'éjection de zones, effectuez la procédure manuelle d'éjection sur une zone déjà éjectée.

- Il n'est pas possible d'annuler l'éjection de zones 24 heures si elles sont toujours ouvertes.

Si votre installateur a activé l'option "Rétablissement automatique des zones éjectées", toutes les zones seront automatiquement rétablies lorsque le système est désarmé.

Ejection de Groupe de Zones

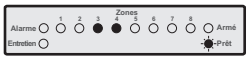
L'éjection de groupe de zones vous permet d'éjecter un groupe de zones prédéfini. Le système d'alarme contient 4 groupes de zones.

➤ **Pour éjecter un groupe de zones, procédez ainsi :**

1 Entrez votre code d'accès (?)(?)(?)(?)

```
OUI → Armer
MENU → Options
```

2 Entrez le numéro d'éjection de groupe (1) - (4), suivi par (Ejecter)

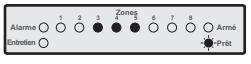



```
Ejecter Zone>
Zone 03 Ejectée
```

```
Ejecter Zone>
Zone 04 Ejectée
```

3 Le clavier montre les zones éjectées. Si besoin, des zones peuvent être ajoutées ou retirées du groupe en appuyant sur le numéro de la zone correspondante (?)(?)

Par exemple, entrez (0)(5) pour ajouter Zone 5.




```
Ejecter Zone>
Zone 03 Ejectée
```

```
Ejecter Zone>
Zone 03 Ejectée
```

```
Ejecter Zone>
Zone 03 Ejectée
```

4 La zone sélectionnée est maintenant éjectée. Répétez le point 3 pour éjecter d'autres zones.

5 Une fois que les zones sélectionnées ont été éjectées, appuyez sur :
(Oui)/(Armer) pour Totalement
(S) pour Partiellement
(Menu) pour retourner à l'état normal désarmé.

NOTE Si votre installateur a activé l'option d'éjection rapide, vous pouvez passer l'étape 1 de la procédure ci-dessus.

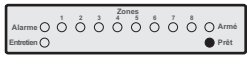
Lorsqu'une ou plusieurs zones sont éjectées, le témoin **Prêt** clignote et si le système est équipé d'un clavier *Premier RKP16 Plus* ou *Premier LCD/LCDL* alors le témoin **Éjecter** clignote aussi.

Armement et Éjection Rapides

L'option éjection rapide et armement vous permet d'éjecter un groupe de zones prédéfini et d'armer totalement ou partiellement le système. Le système d'alarme contient quatre groupes.

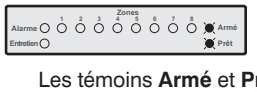
➤ **Pour éjecter rapidement un groupe de zones et armer totalement, procédez ainsi :**

1 Entrez le numéro de groupe à éjecter (1) - (4)




```
Premier 816
19:30.56 28/04
```

2 Appuyez sur (Armer)



Appuyez sur (Oui)

```
Sortez SVP....
19:30.56 28/04
```

Les témoins **Armé** et **Prêt** clignotent et la tonalité de sortie commence.

3 Lorsque la tonalité de sortie s'arrête, le système est armé Totalement avec les groupes de zones sélectionnés éjectés.

➤ **Pour éjecter rapidement un groupe de zones et armer partiellement, procédez ainsi :**

1 Entrez le numéro de groupe à éjecter (1) - (4)

```
Premier 816
19:30.56 28/04
```

2 Appuyez sur (Partiel)

```
Premier 816
19:30.56 28/04
```

Le système d'alarme s'arme Immédiatement et les témoins **Armé** et **Prêt** clignotent.

3 Le système est armé Partiellement avec les groupes de zones sélectionnés éjectés.

NOTE L'option armement rapide doit être validée pour utiliser cette fonction.

3. Menus Utilisateur

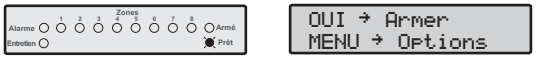
Cette partie décrit les fonctions plus avancées auxquelles les utilisateurs peuvent accéder sur le système d'alarme. Les fonctions suivantes sont disponibles :

Réarmement

Cette fonction est utilisée pour réarmer toute alarme ou défaut technique. Elle est aussi utilisée pour réarmer les détecteurs à mémoire (ex: les détecteurs de fumée).

➤ **Pour réarmer le système, procédez ainsi :**

1 Entrez votre code d'accès (?)(?)(?)(?)



2 Appuyez sur (Menu)(0) Appuyez sur (RAZ)

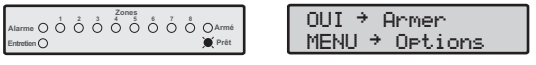
3 Le clavier émet un bip et le système d'alarme remet à zéro tous les détecteurs et essaie d'effacer toute **Alarme en Cours** ou **Défaut Entretien.**

Voir la Mémoire d'Alarme

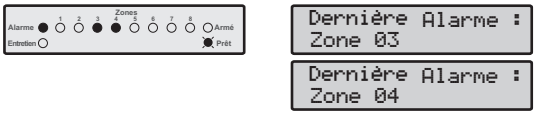
La centrale d'alarme dispose d'une mémoire qui enregistre les zones ayant déclenché lors du dernier armement.

➤ **Pour visualiser la mémoire d'alarme, procédez ainsi :**

1 Entrez votre code d'accès (?)(?)(?)(?)



2 Appuyez sur (Menu)(1)



Le clavier montre les zones qui ont déclenché l'alarme lorsque le système a été armé pour la dernière fois.

3 Appuyez sur (Menu) pour revenir à un état normal désarmé.

Défauts Techniques

La réponse suite à un défaut est programmable par l'installateur mais est en principe limitée au buzzer du clavier. Afin de rendre silencieux le défaut, entrez votre code d'accès.

Un nouveau défaut est signalé par le témoin jaune **Entretien** clignotant, indiquant que le système d'alarme ne peut pas être armé.

Le témoin jaune **Entretien** continue de clignoter jusqu'à ce que le défaut soit acquitté, après quoi le témoin jaune devient fixe et le système d 'alarme peut être armé. Le témoin jaune **Entretien** reste fixe jusqu'à ce que **tous** les défauts soient supprimés.

La coupure d'alimentation 220V ou le dérangement des lignes téléphoniques peuvent chacun être retardé. Le témoin jaune Entretien s'éclaire fixe immédiatement lors de l'un de ces défauts mais l'alarme (transmission ou alarme sonore) ne se déclenche pas avant la fin de ce retard.

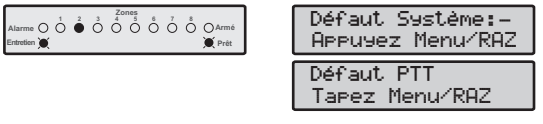
NOTE Si votre installateur a désactivé l'acquittement de coupure d'alimentation, le témoin Entretien clignote rapidement lors d'une coupure d'alimentation 220V. Le système peut être armé sans nécessiter l'acquittement du défaut.

Acquitter un Défaut Technique

➤ **Les Défauts Techniques peuvent être acquittés ainsi :**

1 Entrez votre code d'accès (?)(?)(?)(?)

2 Appuyez sur (Menu)(2)



Le clavier montre tous défauts.

3 Appuyez sur (Menu) ou (RAZ) pour reconnaître le problème et revenir à un état normal désarmé.

Visualiser les Défauts Techniques

➤ **Les défauts techniques peuvent être visualisés ainsi :**

1. **Appuyez sur la touche (Menu) suivie de la touche (2) .**
2. Le clavier affiche tous les défauts (voir le tableau des défauts sur la page suivante).
3. Pour finir, appuyer sur la touche (Menu).

Défauts Apparaissant sur un Clavier LED	
LED	**Défauts**
1	**Coupure d'alimentation 220V**
2	**Ligne téléphonique en dérangement**
3	**Alarme incendie détecteurs 2 fils**
4	**Autoprotection du coffret et entrée auxiliaire :** **Appuyez sur** (4) pour voir le type, les témoins 1 à 3 s'éclairent : Témoin 1 = Autoprotection du coffret Témoin 2 = Autoprotection auxiliaire Témoin 3 = Auxiliaire agression
5	**Date ou Heure déréglées**
6	**Autoprotection de zone / défaut de zone** **Appuyez sur** (6) pour visualiser le numéro de zone
7	**Autoprotection du clavier ou clavier enlevé** **Appuyez sur** (7) pour visualiser le numéro du clavier
8	**Défauts d'équipement** **Appuyez sur** (8) pour visualiser le type de défaut : Témoin 1 = Défaut sortie 1 Témoin 2 = Défaut sortie 2 Témoin 3 = Défaut sirène Témoin 4 = Défaut détecteur incendie 2 fils Témoin 5 = Défaut fusible auxiliaire Témoin 6 = Défaut batterie Témoin 7 = Visite d'entretien requise/ échec de zone en Maintenance Témoin 8 = Défaut de transmission

Défauts Apparaissant sur un Clavier LCD	
LCD	**Défauts**
Defaut 220V	Coupure d'Alimentation 220V
Defaut PTT	Ligne téléphonique en défaut
Incendie 2 Fils	Alarme incendie détecteurs 2 fils
Ap Centrale/Aux	Autoprotection du coffret
AP Auxiliaire	Autoprotection entrée auxiliaire
A9ression Aux	Agression entrée auxiliaire
Perte date/Heure	Date ou heure déréglées
AP Zone > 01	Autoprotection/ défaut de zone
AP Clavier> 1	AP clavier ou clavier enlevé
Defaut Sortie 1	Défaut sortie 1
Defaut Sortie 2	Défaut sortie 2
Defaut Sirene	Défaut sirène
Defaut Incendie	Défaut détecteur incendie 2 fils
Def. Fusible Aux	Défaut fusible auxiliaire
Defaut Batterie	Défaut batterie
Entretien Requis	Visite d'entretien requise/ Echec de zone en Maintenance
Echec de Trans.	Défaut de transmission

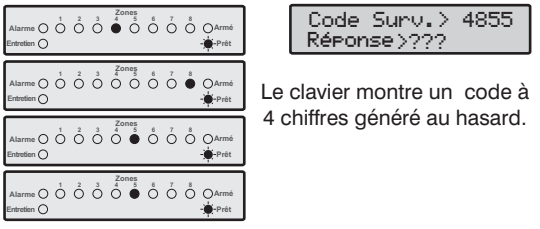
Réarmement par Code

Cette option est généralement utilisée au Royaume Uni où les utilisateurs n'ont pas le droit de réarmer leur centrale après une alarme transmise. Cependant, l'utilisateur peut réarmer la centrale en utilisant un code qui lui est fourni par l'installateur ou le centre de télésurveillance.

➤ **Pour effectuer un réarmement par code, procédez ainsi :**

1 Entrez votre code d'accès (?)(?)(?)(?)

2 Appuyez sur (Menu)(3)



Le clavier montre un code à 4 chiffres généré au hasard.

Contactez ARC ou votre installateur pour obtenir un anti-code de remise à zéro.

3 Numéro de Tel _____

Entrez le code donné par ARC ou votre installateur (?)(?)(?)(?).

4 Si le code est accepté, le clavier émet une tonalité d'acceptation, le système Remet à Zéro et revient à un état normal désarmé.

Activer et Désactiver le Carillon

Lorsqu'une zone est programmée pour activer le carillon, le clavier émet une tonalité de carillon chaque fois que la zone est ouverte. Ce menu vous permet d'activer ou de désactiver l'option carillon.

➤ **Pour activer ou désactiver le carillon, procédez ainsi :**

1 Entrez votre code d'accès (?)(?)(?)(?)

2 Entrez (Menu)(4) Appuyez sur (Carillon)

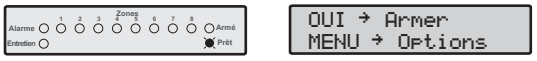
3 Si le carillon était éteint, alors il s'allume et le clavier émet la tonalité de carillon.
Si le carillon était allumé, alors il s'éteint et le clavier émet la tonalité d'acceptation.

Changer Votre Code d'Accès Personnel

Tous les utilisateurs de la centrale d'alarme peuvent changer leur propre code d'accès.

➤ **Pour changer votre code d'accès, procédez ainsi :**

1. Entrez votre code d'accès ? ? ? ?



2. Entrez Menu 5

3. Entrez votre nouveau code ? ? ? ?
   Si le code contient 4 ou 5 chiffres,
   appuyez sur la touche Armer ou Oui pour accepter.

4. Entrez votre nouveau code ? ? ? ? Encore une fois.
5. Le clavier émet la tonalité d'acceptation si le nouveau code d'accès est accepté. Si vous entendez une tonalité d'erreur, reprenez au point 1.

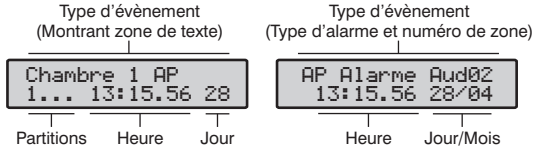
Visualisation de l'historique (LCD seulement)

La centrale d'alarme comporte un historique de 750 événements qui enregistre toutes les activités du système, comme par exemple les utilisateurs entrant leur code pour armer ou désarmer le système, les alarmes, les défauts, etc… Chaque événement est indiqué avec l'heure et la date.

➤ **Pour visualiser l'historique, procédez ainsi :**

1. Entrez votre code d'accès ? ? ? ?

2. Entrez Menu 6
3.



4. Appuyez sur Groupe pour les informations montrées
5. Appuyez sur ⇕ pour monter et descendre dans la mémoire. Appuyez sur Menu lorsque vous avez terminé.

Interruption de la Transmission

Ce menu interrompt toute transmission au centre de télésurveillance.

➤ **Pour annuler la transmission, procédez ainsi :**

1. Entrez votre code d'accès ? ? ? ?

2. Entrez Menu 7

3. La clavier émet un bip et le système d'alarme interrompt toute communication avec le poste de télésurveillance.

4. Programmation du Système

L'utilisateur maître et les utilisateurs avec un niveau d'accès approprié peuvent accéder aux menus de programmation du système. Ces menus permettent aux utilisateurs d'accéder aux fonctions et options les plus avancées du système d'alarme.

Les menus suivants sont disponibles :

Menu	Fonction	Page
Programmation des Utilisateurs		
(8)(0)	Code utilisateur	16
(8)(1)	Options 1 utilisateur	16
(8)(2)	Options 2 utilisateur	16
(8)(3)	Options 3 utilisateur	17
(8)(4)	Libellé de l'utilisateur	17
Test et utilisation du Système		
(9)(0)	Test de zone	19
(9)(1)	Test système	19
(9)(2)	Test de transmission	19
(9)(3)	Permettre le téléchargement	19
(9)(4)	Appel téléchargement	19
(9)(5)	Mise à l'heure	19
(9)(6)	Mise à la date	19
(9)(7)	Bannière	19
(9)(8)	Impression de l'historique	19

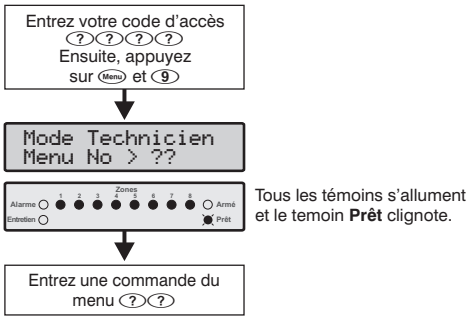
NOTE Les menus (8)(0) à (8)(3) sont restreints aux codes d'accès permettant la programmation des codes.

Les menus (9)(0) à (9)(6) sont restreints aux codes d'accès permettant la programmation utilisateur.

Pour annuler la programmation à n'importe quel moment et conserver les valeurs d'origine, **appuyez sur** (Menu).

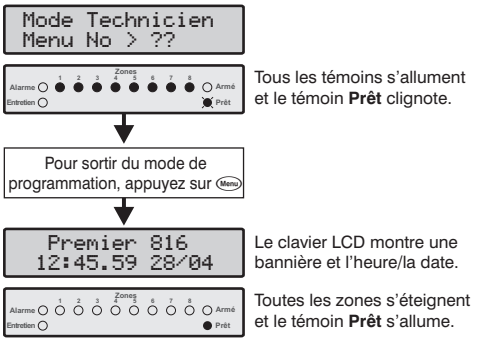
Le système d'alarme sort automatiquement du mode de programmation si aucune touche n'est pressée pendant 60 secondes.

Pour accéder au menu de programmation, entrez votre code d'accès (?)(?)(?)(?) **et appuyez sur** (Menu) **suivi de** (9):



Un menu de programmation est sélectionné en entrant le code du menu à deux chiffres. A la fin de chaque option du menu, le système revient au menu principal, vous permettant ainsi d'accéder à d'autres menus.

Pour sortir du menu principal, **appuyez sur** la touche (Menu), le système retournera à son utilisation normale :



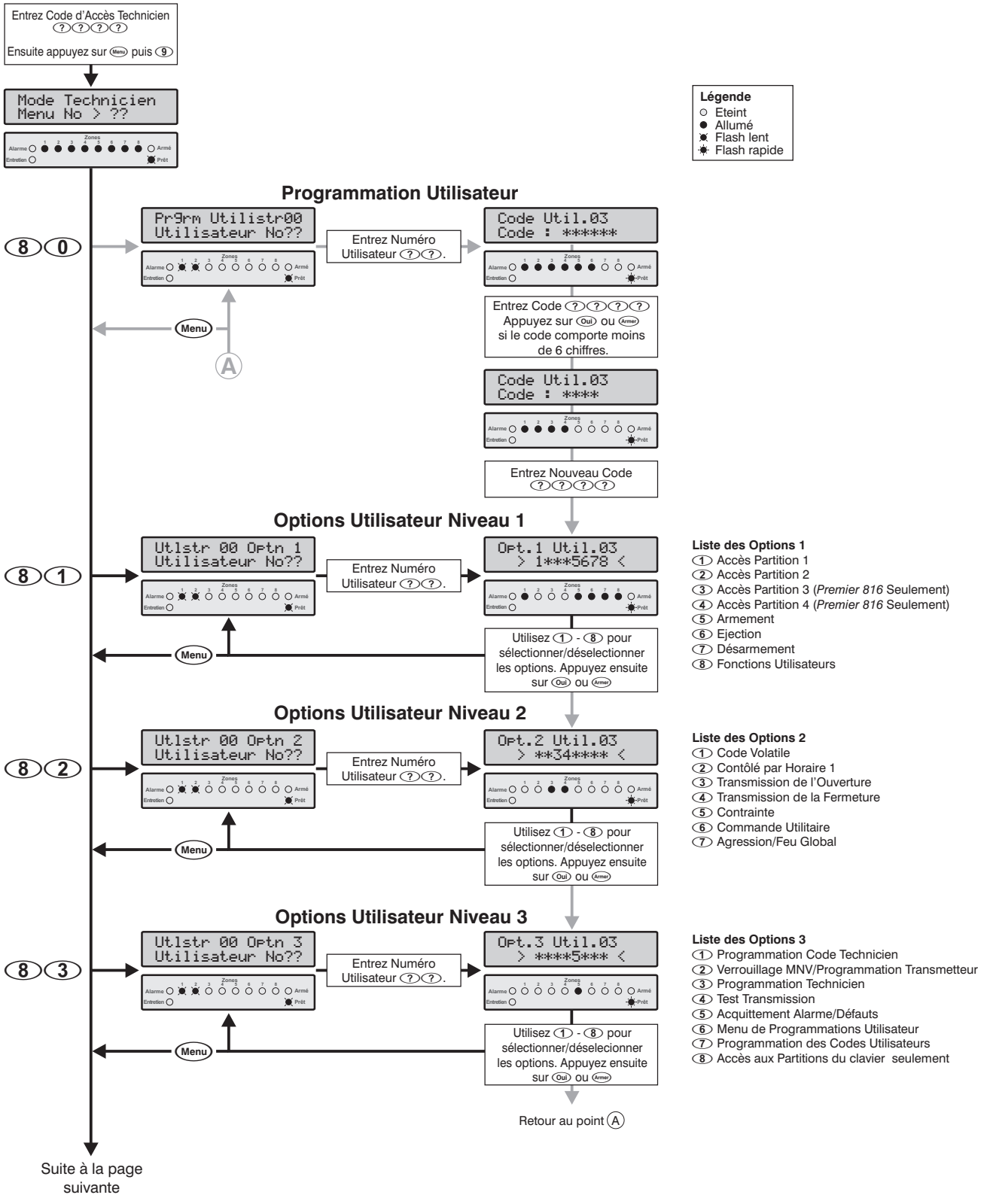
Programmation du Texte (LCD seulement)

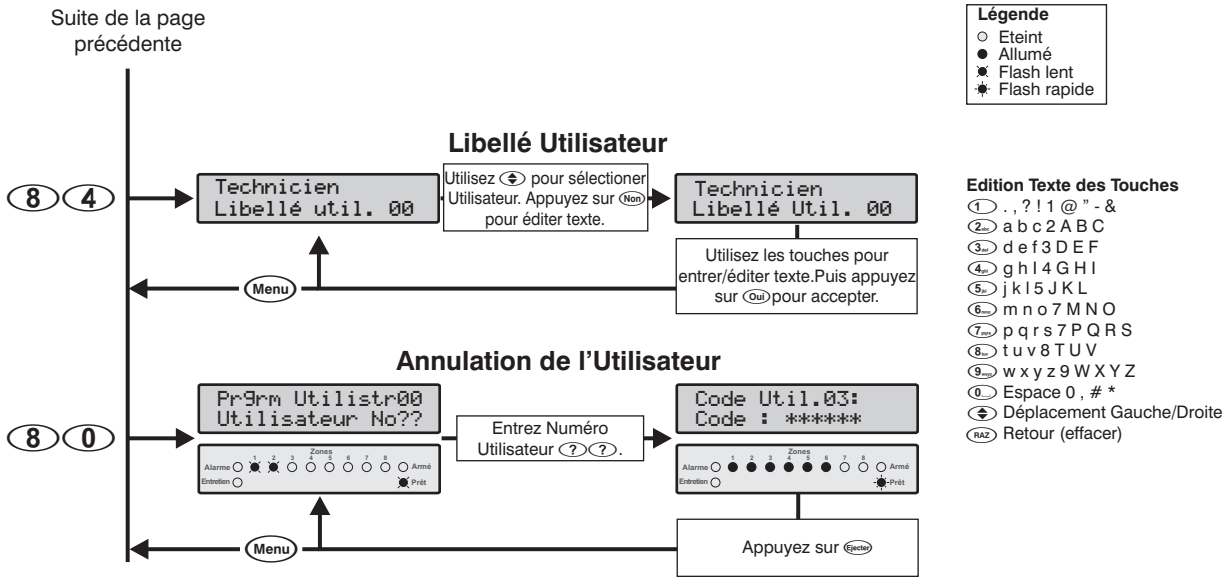
Le texte se programme comme celui d'un téléphone portable. Sélectionnez les caractères en pressant le nombre de fois correspondant à la touche appropriée (pour sélectionner un caractère sur la même touche, appuyez sur (◆) pour déplacer le curseur).

Le tableau ci-dessous montre les touches à utiliser et les caractères qui leurs sont attribués :

Touche	Caractères								
(1)	.	,	?	!	1	@	"	-	&
(2abc)	a	b	c	2	A	B	C		
(3def)	d	e	f	3	D	E	F		
(4ghi)	g	h	i	4	G	H	I		
(5jkl)	j	k	l	5	J	K	L		
(6mno)	m	n	o	6	M	N	O		
(7pqrs)	p	q	r	s	7	P	Q	R	S
(8tuv)	t	u	v	8	T	U	V		
(9wxyz)	w	x	y	z	9	W	X	Y	Z
(0␣)	_	0	,	#	*	Caractères Spécifiques			
(◆)	Déplacer le curseur à gauche et à droite								
(RAZ)	Retour (supprimer)								
(Oui)	Valider le texte								

Programmation des Utilisateurs




Suite de la page précédente
Légende
Eteint
Allumé
Flash lent
Flash rapide
Libellé Utilisateur
8 4
Technicien Libellé util. 00
Utilisez pour sélectionner Utilisateur. Appuyez sur Non pour éditer texte.
Technicien Libellé Util. 00
Utilisez les touches pour entrer/éditer texte.Puis appuyez sur Oui pour accepter.
Menu
Annulation de l'Utilisateur
8 0
Pr9rm Utilistr00 Utilisateur No??
Entrez Numéro Utilisateur ? ?.
Code Util.03: Code : ******
Alarme
Entretien
Armé
Prêt
Zones
Menu
Appuyez sur Ejecter
Edition Texte des Touches
1 . , ? ! 1 @ " - &
2 a b c 2 A B C
3 d e f 3 D E F
4 g h I 4 G H I
5 j k l 5 J K L
6 m n o 7 M N O
7 p q r s 7 P Q R S
8 t u v 8 T U V
9 w x y z 9 W X Y Z
0 Espace 0 , # *
Déplacement Gauche/Droite
RAZ Retour (effacer)

Codes Utilisateurs (8)(0)

Le menu de programmation des utilisateurs permet au technicien d'attribuer de nouveaux utilisateurs au système.

Chaque utilisateur dispose des fonctions suivantes :

- **Code d'accès**
  C'est un code unique de 4, 5 ou 6 chiffres attribué à l'utilisateur. Le système permet d'utiliser des codes d'accès de longueurs différentes. Le code d'accès doit être entré sur un clavier avant que l'utilisateur puisse utiliser le système d'alarme.
- **Options 1 de l'utilisateur**
  Voir le détail des options 1 de l'utilisateur ci-dessous.
- **Options 2 de l'utilisateur**
  Voir le détail des options 2 de l'utilisateur ci-dessous.
- **Options 3 de l'utilisateur**
  Voir le détail des options 3 de l'utilisateur ci-dessous.

Options 1 de l'Utilisateur (8)(1)

Les options 1 peuvent être activées ou désactivées pour un utilisateur sélectionné afin d'en modifier le niveau d'accès du système. Les options suivantes sont disponibles :

(1) Accès partition 1
Oui: L'utilisateur peut accéder à la partition 1.
Non: L'utilisateur ne peut pas accéder à la partition 1.

(2) Accès partition 2
Oui: L'utilisateur peut accéder à la partition 2.
Non: L'utilisateur ne peut pas accéder à la partition 2.

(3) Accès partition 3 (*Premier 816* seulement)
Oui: L'utilisateur peut accéder à la partition 3.
Non: L'utilisateur ne peut pas accéder à la partition 3.

(4) Accès partition 4 (*Premier 816* seulement)
Oui: L'utilisateur peut accéder à la partition 4.
Non: L'utilisateur ne peut pas accéder à la partition 4.

(5) Armement
Oui: L'utilisateur peut armer les partitions dont il a l'accès.
Non: L'utilisateur ne peut armer aucune partition.

(6) Ejection
Oui: L'utilisateur peut éjecter des zones sur les partitions dont il a l'accès.
Non: L'utilisateur ne peut éjecter aucune zone.

(7) Désarmement
Oui: L'utilisateur peut désarmer les partitions dont il a l'accès.
Non: L'utilisateur ne peut désarmer aucune partition.

NOTE Le code technicien (utilisateur 00) ne peut désarmer le système que s'il a été armé grâce à son code.

(8) Fonctions utilisateur
Oui: L'utilisateur peut accéder aux fonctions utilisateur suivantes :
- Réarmement (RAZ)
- Visualiser la mémoire alarme
- Visualiser les défauts
- Activer le carillon
- Changer son propre code

Non: L'utilisateur ne peut pas accéder à ces fonctions.

Options 2 de l'Utilisateur (8)(2)

Les options 2 peuvent être activées ou désactivées pour un utilisateur sélectionné afin d'en modifier le niveau d'accès du système. Les options suivantes sont disponibles :

(1) Code volatile
Oui: Le code d'accès ne peut être utilisé qu'une seule fois pour armer et désarmer le système. Lorsque le code a été utilisé pour armer le système, il est automatiquement effacé.
Non: Le code d'accès fonctionne normalement.

② Contrôlé par horaire 1

Oui: Lorsque l'horaire 1 est actif, le code d'accès ne sera pas accepté par le système. Lorsque l'horaire 1 est inactif, le code d'accès sera accepté par le système. Pour plus d'informations sur la programmation des horaires, voir page 34.

Non: Le code d'accès sera accepté tout le temps.

③ Transmission de l'ouverture

Oui: Le système transmet une ouverture au centre de télésurveillance lorsque le code d'accès est utilisé pour désarmer une ou plusieurs partitions.

Non: Le système ne transmet pas l'ouverture.

NOTE La centrale d'alarme envoie toujours l'ouverture après une alarme, même si cette option est désactivée.

④ Transmission de la fermeture

Oui: Le système transmet une fermeture au centre de télésurveillance lorsque le code d'accès est utilisé pour armer une ou plusieurs partitions.

Non: Le système ne transmet pas la fermeture.

⑤ Contrainte

Oui: Le système transmet le code contrainte au centre de télésurveillance lorsque le code d'accès est utilisé.

Non: Le code d'accès fonctionne normalement.

⑥ Commande Utilitaire

Oui: Lorsque le code d'accès est entré, les sorties "Commande Utilitaire" (voir page 46) sont activées 2 secondes.

Non: Le code d'accès utilisateur n'active pas les sorties " Commande Utilitaire ".

⑦ Agression/Feu Global

Oui: L'entrée détecteur de fumée 2 fils et l'entrée auxiliaire (Programmée en agression) sont toutes deux "Globales", c'est à dire attribuées à toutes les partitions. Si l'une de ces entrées se déclenche, l'utilisateur peut rendre silencieux toutes les partitions mais il ne peut réarmer l'alarme que sur les partitions dont il a l'accès.

Non: Si l'une de ces entrées déclenche, l'utilisateur ne peut réarmer/rendre silencieux que les partitions dont il a l'accès.

Options 3 de l'Utilisateur ⑧③

Les options 3 peuvent être activées ou désactivées pour un utilisateur sélectionné afin d'en modifier le niveau d'accès du système. Les options suivantes sont disponibles :

① Programmation code technicien

Oui: Le code d'accès peut programmer le code technicien (utilisateur 00) par le menu 80.

Non: Le code d'accès ne peut pas programmer le code technicien.

② Verrouillage MNV/Programmation transmetteur

Oui: Le code d'accès peut verrouiller/déverrouiller la mémoire non volatile (MNV) si l'option "Programmation technicien" est activée. Lorsque la MNV est verrouillée, le cavalier JP6 est désactivé, interdisant ainsi le retour à la programmation usine du système. Le code d'accès peut également accéder aux menus de programmation 70 à 79 du transmetteur.

Non: Le code d'accès ne peut pas verrouiller/déverrouiller la mémoire non volatile (MNV) ou accéder aux menus de programmation 70 à 79 du transmetteur.

③ Programmation technicien

Oui: Le code d'accès peut accéder aux menus de programmation technicien.

Non: Le code d'accès ne peut pas accéder aux menus de programmation technicien.

④ Test transmission

Oui: Le code d'accès peut effectuer un test de transmission au centre de télésurveillance (menu 92, voir page 64).

Non: Le code d'accès ne peut pas effectuer de test de transmission.

⑤ Acquittement alarmes/défauts

Oui: Le code d'accès peut être utilisé pour acquitter et réarmer les alarmes ou défauts.

Non: Le code d'accès ne peut pas être utilisé pour acquitter et réarmer les alarmes ou défauts.

⑥ Menus de programmations utilisateur

Oui: Le code d'accès peut accéder aux menus de programmations utilisateur (menus 90 à 96).

Non: Le code d'accès ne peut pas d'accéder aux menus de programmation utilisateurs.

⑦ Programmation des codes utilisateurs

Oui: Le code d'accès peut accéder à la programmation des utilisateurs 01 à 31 (menus 80 à 83).

Non: Le code d'accès ne peut pas accéder à la programmation des utilisateurs 01 à 31.

⑧ Accès aux partitions du clavier seulement

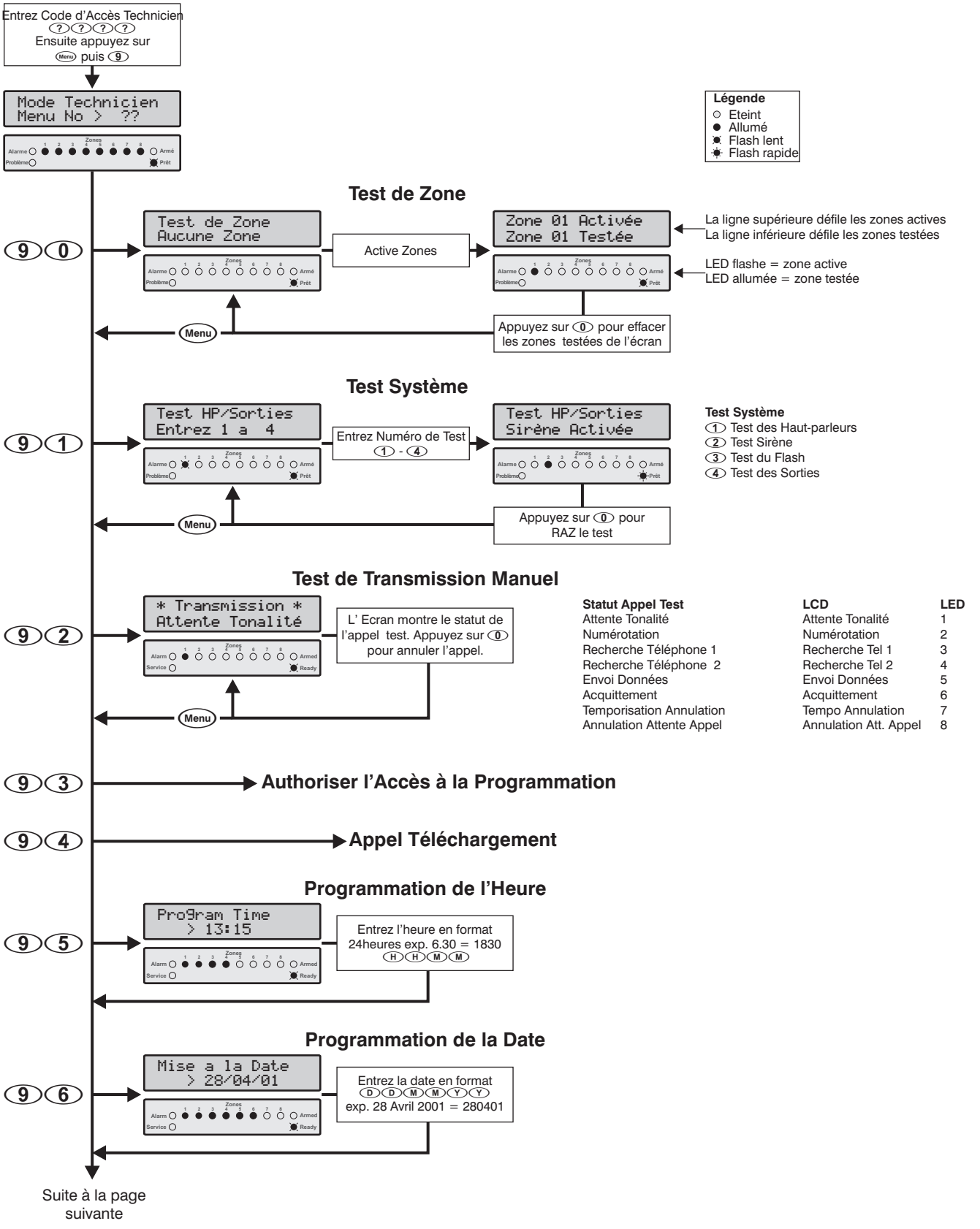
Oui: Le code d'accès peut seulement armer ou désarmer les partitions qui sont attribuées au clavier déporté. Par exemple, si l'utilisateur a accès aux quatre partitions et qu'il utilise un clavier seulement attribué à la partition 1, il ne lui sera permis que d'armer ou désarmer la partition 1 depuis ce clavier.

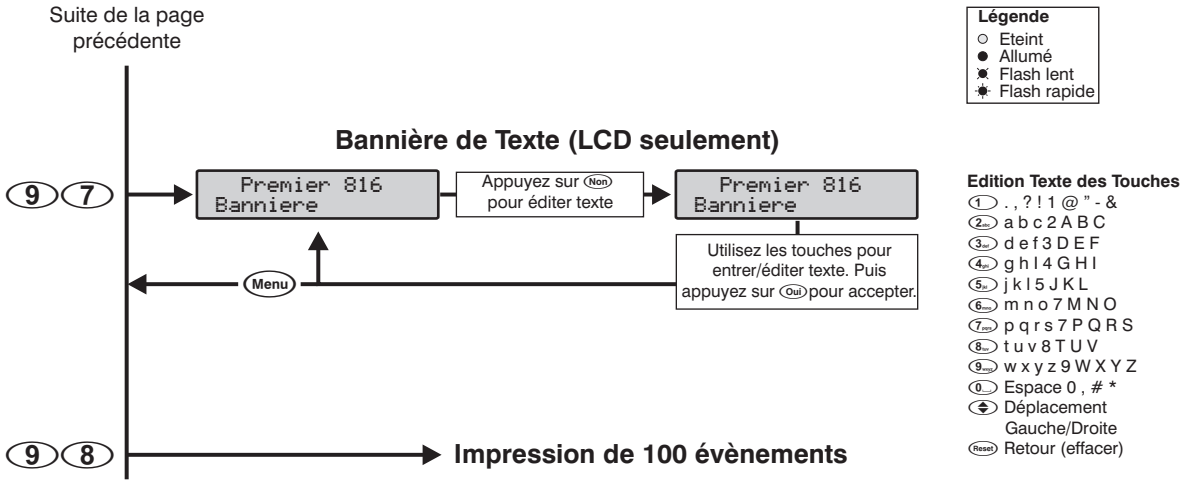
Non: Le code d'accès peut être utilisé sur n'importe quel clavier (accès global).

Libellé de l'Utilisateur (LCD Seulement) ⑧④

Si le système est équipé d'un clavier *Premier LCD* ou d'un clavier *Premier LCDL*, vous pouvez attribuer jusqu'à 8 caractères à chaque utilisateur. Ce texte est utilisé lorsque vous souhaitez visualiser la mémoire, voir page 13. Le texte utilisateur est programmé de la même manière qu'un téléphone portable. Sélectionnez les caractères en appuyant le nombre de fois correspondant à la touche appropriée (pour sélectionner un caractère sur la même touche, appuyez sur ⇕ pour déplacer le curseur). Voir page 14 pour la manière d'insérer le texte.

Tests et Outils Système




Suite de la page précédente
Légende
Eteint
Allumé
Flash lent
Flash rapide
Bannière de Texte (LCD seulement)
9 7
Premier 816 Banniere
Appuyez sur Non pour éditer texte
Premier 816 Banniere
Utilisez les touches pour entrer/éditer texte. Puis appuyez sur Oui pour accepter.
Menu
Edition Texte des Touches
1 . , ? ! 1 @ " - &
2 a b c 2 A B C
3 d e f 3 D E F
4 g h I 4 G H I
5 j k l 5 J K L
6 m n o 7 M N O
7 p q r s 7 P Q R S
8 t u v 8 T U V
9 w x y z 9 W X Y Z
0 Espace 0 , # *
Déplacement Gauche/Droite
Reset Retour (effacer)
9 8
Impression de 100 évènements

Test de zone 9 0

Le test de zone ne peut être effectué que lorsque la partition est désarmée. Les zones 24 heures (sauf incendie, autoprotection et technique) sont mises hors service pendant le test de zone, permettant ainsi de tester les boutons agression audible, agression silencieuse, etc…

Test Haut-parleurs et Sorties 9 1

Ce menu vous permet d'exécuter les tests suivants :

1 Test des haut-parleurs

2 Test sirène

3 Test du flash

4 Test des sorties

NOTE Seules les sorties programmées par votre installateur peuvent être inclues dans le "Test des sorties".

Test de Transmission Manuel 9 2

Ce menu permet d'envoyer un test de transmission à votre centre de télésurveillance.

NOTE Si le test de transmission ne réussi pas le clavier émet la tonalité d'erreur.

Autoriser l'Accès à la Programmation 9 3

Votre système d'alarme peut être configuré afin que la programmation et le téléchargement ne soient possibles qu'avec votre accord. Une fois autorisé :

- Votre installateur et/ou centre de télésurveillance peuvent accéder au système d'alarme via un ordinateur à distance de téléchargement.
- Votre installateur et/ou technicien peuvent accéder au mode programmation de la centrale d'alarme.

Le système d'alarme permet l'accès jusqu'à minuit, après quoi, l'accès au téléchargement et l'accès technicien seront refusés.

Appel Téléchargement 9 4

Ce menu provoque l'appel du PC de téléchargement.

NOTE N'utilisez cette option que si votre installateur/centre de contrôle vous le demande. Si l'appel échoue, le clavier émet une tonalité d'erreur.

Mise à l'Heure 9 5

Votre système d'alarme possède une horloge à temps réel, elle est utilisée pour horodater les événements qui sont enregistrés dans l'historique du système. Cette option vous permet d'entrer l'heure dans votre système d'alarme.

Mise à la Date 9 6

Votre système d'alarme possède une horloge à temps réel, elle est utilisée pour horodater les événements qui sont enregistrés dans l'historique du système. Cette option vous permet d'entrer la date dans votre système d'alarme.

Bannière (LCD seulement) 9 7

Si le système est équipé d'un clavier *Premier LCD* ou *Premier LCDL*, vous pouvez attribuer jusqu'à 16 caractères de texte à la bannière. La bannière est affichée sur la ligne supérieure du clavier LCD lors de l'état normal désarmé. Le texte est programmé de la même manière que les téléphones portables. Sélectionnez les caractères en pressant le nombre de fois correspondant la touche appropriée (pour sélectionner un caractère sur la même touche, appuyez sur ◆ pour déplacer le curseur. Voir page 14 sur la manière de rentrer le texte.

Impression de l'historique 9 8

Si une imprimante est connectée à votre système, ce menu vous permet d'imprimer les 100 derniers évènements enregistrés.

5. Sécurité Incendie & Entretien

Sécurité Incendie

Fonctionnement de l'Alarme Incendie

Alarme

En cas d'alarme incendie, l'avertisseur sonore/sirène est déclenché en mode pulsé. Si votre système est équipé d'un clavier déporté *Premier RKP 16Plus,* la LED **incendie** s'allume. L'alarme est également transmise au centre de télésurveillance si votre installateur a activé cette option.

Silence

Afin d'arrêter l'avertisseur sonore/sirène, entrez votre code d'accès.

Réarmer les détecteurs de fumée

Lorsque les détecteurs de fumée sont réarmés, s'ils détectent toujours de la fumée, l'alarme se déclenche et la séquence d'alarme décrite ci-dessus est répétée. S'il n'y a plus de fumée, le système revient à la normale.

➤ **Pour réarmer le détecteur de fumée, procéder ainsi :**

1. **Entrez votre code d'accès** (?)(?)(?)(?).
2. **Appuyez sur la touche** (Menu) **puis sur la touche** (0). Si votre système est équipé du clavier *Premier RKP 16Plus* alors **appuyez sur la touche** (Reset).
3. Le clavier émet un son et le système réarme les détecteurs à mémoire.

NOTE Si vous pensez que l'information d'alarme incendie a été transmise alors qu'il n'y pas d'incendie, appelez le centre de télésurveillance pour éviter toute réaction inutile. Si l'alarme incendie est réelle, se conformer immédiatement au plan d'évacuation des lieux. Si l'alarme sonne la nuit, évacuer immédiatement.

La description ci-dessus peut ne pas être applicable, ceci dépend de la programmation de l'alarme incendie de votre système par l'installateur. Demandez à votre installateur de plus amples informations sur le fonctionnement de votre système.

Vérification du Domicile - Sécurité Incendie

La plupart des incendies se déclenchent dans les maisons. Afin de réduire les risques, il est recommandé de faire vérifier son domicile et de dresser un plan d'évacuation des lieux.

- Tous les appareils électriques et les prises d'alimentation sont-ils en bon état? Vérifiez que les cordons d'alimentations ne sont pas endommagés et que les circuits d'éclairages ne sont pas surchargés … Si vous n'êtes pas certain de l'état de vos appareils électriques ou de celui du circuit électrique de votre domicile, faites faire une évaluation par un professionnel.
- Tous les produits liquides inflammables sont-ils entreposés dans des récipients fermés et placés dans un endroit convenablement aéré ? Tout nettoyage à l'aide d'un produit inflammable doit être évité.
- Les objets représentant des risques d'incendie (allumettes) sont-ils hors de portée des enfants ?
- Les chaudières et les appareils brûlant au bois sont-ils correctement installés, propres et en bon état de fonctionnement ? Faites faire une évaluation par un professionnel.

Planification de l'Evacuation des Lieux

En règle générale, il y a très peu de temps entre la détection d'un incendie et le moment où la vie des personnes est en danger. Ainsi, il est extrêmement important d'établir un plan d'évacuation des lieux et de pratiquer des exercices.

1. Chaque membre de la famille doit participer à la réalisation du plan d'évacuation.
2. Etudiez tous les chemins d'évacuation possibles depuis chaque point du domicile. De nombreux incendies se déclarent la nuit, portez une attention toute particulière au chemin d'évacuation à partir des chambres.
3. L'évacuation à partir des chambres doit être possible sans ouvrir la porte intérieure. Veuillez considérer les points suivants lors de l'élaboration de votre plan d'évacuation :
   - Assurez vous que toutes les portes et/ou fenêtres communiquant avec l'extérieur s'ouvrent facilement. Assurez-vous qu'elles ne sont pas bloquées par la peinture et que l'ouverture et la fermeture fonctionnent correctement.
   - Si l'ouverture ou l'utilisation de la sortie pose des difficultés à un enfant, à une personne âgée ou à un handicapé, prévoir des moyens de secours. Ceci implique en particulier que la ou les personnes responsables des secours puissent entendre immédiatement l'alarme incendie.
   - Si les sorties sont en étage, une échelle ou une corde résistante au feu doivent être prévues ainsi que des exercices.
   - Les sorties du rez-de-chaussée doivent être dégagées. Assurez-vous d'enlever la neige bloquant les portes de patio pendant l'hiver, les meubles de jardins ou tous équipements qui bloqueraient les sorties.
   - Chaque personne doit connaître un point de rassemblement prédéterminé où tout le monde peut se retrouver, par exemple, de l'autre côté de la rue ou chez un voisin. Lorsque tout le monde est sorti de la maison, appelez les pompiers.

- Un bon plan privilégie la rapidité d'évacuation. Ne pas rechercher les causes d'un incendie ou tenter de le circonscrire. Ne pas essayer de sauver ses biens ou les animaux domestiques : le temps est extrêmement précieux. Une fois à l'extérieur, ne pas tenter de pénétrer à nouveau dans la maison. Attendez l'arrivée des pompiers.
- Rédigez le plan d'évacuation et faites de nombreuses répétitions afin qu'en cas d'urgence, chacun sache ce qu'il doit faire. Révisez le plan quand les conditions changent, comme le nombres de personnes dans la famille ou des modifications à la maison.
- Assurez vous du bon fonctionnement du système d'alarme d'incendie en faisant des tests toutes les semaines (voir « Fonctionnement de l'alarme incendie » page 20). En cas d'incertitude sur le bon fonctionnement du système, demandez l'assistance de l'installateur.
- Nous vous recommandons de contacter la caserne locale de pompiers et de demander des informations complémentaires sur la sécurité domiciliaire et les plans d'évacuation. Si cela est possible, demandez aux pompiers de faire une inspection incendie.

Entretien

Lors d'une utilisation normale, le système nécessite un minimum d'entretien. Les points suivants doivent être observés :

1. Ne pas nettoyer la centrale d'alarme ou le clavier déporté avec un chiffon mouillé. Un nettoyage avec un chiffon à peine humide suffit à éliminer l'accumulation normale de la poussière.
2. Le test batterie sert à déterminer l'état de la batterie. Il est cependant recommandé de remplacer la batterie de secours tous les cinq ans.
3. Pour les autres dispositifs de détection du système tels que les détecteurs de fumée, de mouvements passifs à infrarouges, à ultrasons ou à micro-ondes ou les détecteurs de bris de verre, veuillez vous référer à la documentation du fabricant pour les tests et l'entretien.

Glossaire

Glossaire des termes utilisés dans ce guide :

Code d'accès : Un code de quatre, cinq ou six chiffres, qui est utilisé afin d'actionner le système d'alarme.

Centre de télésurveillance : Un lieu où sont transmis via la ligne téléphonique tous les événements survenant sur le système d'alarme.

Éjecter : Une fonction qui permet à l'utilisateur d'exclure une zone sélectionnée d'être contrôlée par le système.

Carillon : Une fonction qui permet aux claviers déportés et à la sirène intérieure de générer un son de ding-dong (carillon) à chaque fois qu'une zone est activée.

Code sous contrainte : Un type spécial de code d'accès qui envoie un signal au centre de télésurveillance indiquant que le système est utilisé sous la contrainte.

Armement forcé : Une option qui peut être sélectionnée zone par zone et qui permet au système d'être armé même si la zone sélectionnée est ouverte.

Ejection de groupe : Une fonction qui permet à l'utilisateur d'éjecter plusieurs zones en une seule opération.

Partition : Une ou plusieurs zones qui correspondent à une partie de l'établissement. Cette partition peut être armée et désarmée indépendamment des autres partitions.

Entretien : Indique la présence d'un défaut technique sur le système d'alarme ou de l'un de ses dispositifs de détection.

Zone : Une zone est un point de protection qui a un ou plusieurs capteurs de détection qui lui sont connectés (détecteurs de mouvements, détecteurs de bris de verre, contacts magnétiques d'ouverture et détecteurs de choc).

6. Détails de l'Installation du Système

Centrale d'Alarme

Modèle :	*Premier 412* : ❑ *Premier 816* : ❑
Emplacement :	

Claviers

Clavier	Emplacement	Partitions	Incendie (1 & 3)	Agression (4 & 6)	Médical (7 & 9)	PA Silencieux	Armement Rapide	Désarmement Rapide	Éjection Rapide
1									
2									
3									
4									
5									
6									

Temporisation des Partitions

Temporisations	Partition 1	Partition 2	Partition 3	Partition 4
Temporisation de Sortie	Sec.	Sec.	Sec.	Sec.
Temporisation d'Entrée 1	Sec.	Sec.	Sec.	Sec.
Temporisation d'Entrée 2	Sec.	Sec.	Sec.	Sec.
Retard de Transmission	Min.	Min.	Min.	Min.
Retard Sirène	Min.	Min.	Min.	Min.
Durée Sirène	Min.	Min.	Min.	Min.

Zones

Zone	Lieu Protégé	Libellé	Partitions	Ejection	Carillon	Type de Zone
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						

Utilisateurs

Utilisateur	Nom	Partitions	Armer	Désarmer	Ejection	Fonctions
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						
31						

Notes

Société d'installation : _____

Adresse : _____

_____

_____

_____

Téléphone : _____

Fax : _____

Email : _____

Centre de télésurveillance : _____

N° de compte : _____

Téléphone : _____

Email : _____

Texecom
www.texe.com